

**NEED HELP WITH INSTALLATION,  
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE  
SUPPORT.NINTENDO.COM**

or call 1-800-255-3700  
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time  
(Times subject to change)

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,  
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO  
SUPPORT.NINTENDO.COM**

ou composez le 1 800 255-3700  
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique  
(Heures sujettes à changement)

**Nintendo®**

66661A



PRINTED IN USA  
IMPRIMÉ AUX É.-U.

**NINTENDO DS™**



**INSTRUCTION BOOKLET/  
MANUEL D'INSTRUCTIONS**

Nintendo of America Inc.  
P.O. Box 957, Redmond,  
WA 98073-0957 U.S.A.  
www.nintendo.com

**PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.**

### **⚠ WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

<b>Convulsions</b>	<b>Eye or muscle twitching</b>	<b>Loss of awareness</b>
<b>Altered vision</b>	<b>Involuntary movements</b>	<b>Disorientation</b>

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

### **⚠ WARNING - Radio Frequency Interference**

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

### **⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

### **⚠ WARNING - Battery Leakage**

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

### **Important Legal Information**

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Wireless DS  
Single-Card  
Download Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



Wireless DS  
Multi-Card  
Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

### NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favourite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."



Nintendo



## CONTENTS

Starting the Game.....	6
How to Play .....	10
Using Copy Abilities .....	14
Cooperating with Helpers.....	16
Basic Rules .....	19
Game Modes.....	22
Sub-Games.....	27
Group Sub-Games.....	28
2-Player Spring Breeze.....	29
DS Wireless Connection .....	30
Manuel en français.....	36



### KIRBY

Our main character is a gourmet who uses his big mouth to inhale and swallow most anything. He goes on adventures far and wide to protect the peace of Pop Star.

\*In this manual, we will use **red** to indicate that a screenshot is of the top screen, and **blue** to indicate that a screenshot is of the bottom screen.

## STARTING THE GAME

Makesure that the power on your Nintendo DS is off, then insert the Kirby Super Star Ultra Game Card firmly into your DS.

1. When you turn your DS on, you should see the screen on the right. Please read through the information and tap the bottom screen to continue.



2. When you tap the Kirby Super Star Ultra panel on the DS Menu Screen, you will watch the opening of the game.



\* If you have changed the settings on your Nintendo DS to start games automatically, you do not need to do this step. Please see your Nintendo DS Instruction Booklet for more information.

3. When the title screen appears, tap the bottom screen or press **A** or **START**. Then choose a file on the file-selection screen. From this screen, you can also choose the options of Group Sub-Games and 2-P Spring Breeze.



## CHOOSE THE NUMBER OF PLAYERS

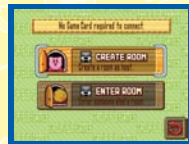
Once you've selected a file, select the number of players. In 2-P Adventure, P1 controls Kirby while P2 controls the Helper.

▶▶ p. 16

### ★ 2-P Adventure

When choosing 2-P Adventure, you will need to establish a wireless connection between P1 (parent) and P2 (child). P1 should choose Create Room and wait for P2. P2 must choose Enter Room and select a room to enter. Once P2 has entered the room, P1 should choose **O** START. P1 must also choose a game mode next.

\* Please read ▶▶ p. 30-31 carefully before initiating a Nintendo DS wireless connection.




## SAVE DATA


When you clear a stage or a game mode, data will automatically be saved to your file. To continue a saved game, you must choose the Continue option within a given game mode—use **+** to place the cursor over the Continue panel and select a stage to play. However, you can only save at a save point in The Great Cave Offensive. ▶▶ p. 24



## THE CORKBOARD

Once you've chosen the number of players, you will proceed to the corkboard. Please choose a game, sub-game, or sub-menu. When you highlight a game on the corkboard that will require you to tap the bottom screen during play, you will see a  on the top screen.

### Game Name

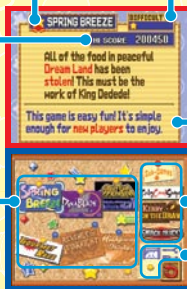
When you've previously cleared a game, you will see a  displayed here.

### Results


You'll see your high score and any treasures you've collected displayed here.

### Games p. 22-26

\*At first, you'll only be able to select Spring Breeze, but as you begin to progress through the game, you'll unlock more games.



### Difficulty

The more  you see, the harder a game will be.

### Game Mode Explanation

### Sub-Games p. 27

### Sub-Menus

## SUB-MENUS

Tap the icons on the lower right of the corkboard to change settings, watch movies, or listen to sounds. You will be able to unlock the Sound Test room as you play through the game.

### Theatre

You can view any of the movies you've previously seen in a game here—your list of movies will grow as you clear more games. Press any button during movie playback to skip to the end.




### Options

You can use Sound Settings to change between surround, stereo, mono, and you can use the Beginner's Show to learn how to play each of the games. Use Erase File to delete old save data and start over.

\*You can also erase all files by simultaneously holding down **(A)**, **(B)**, **(X)**, **(Y)**, **(L)**, and **(R)** as the game starts up.

\*Erased files cannot be restored, so please be careful.

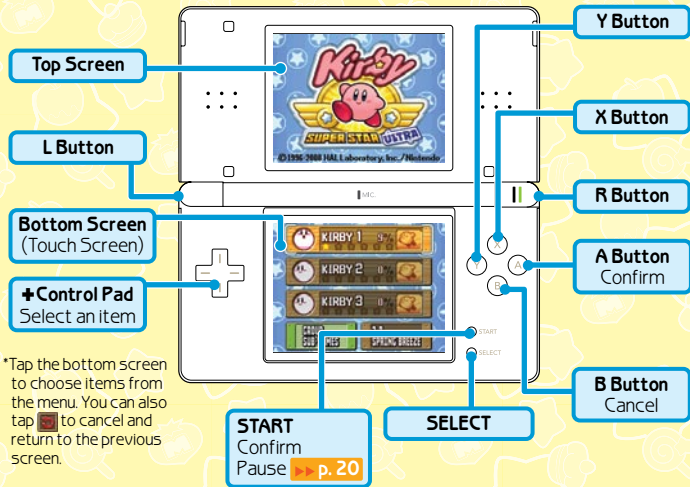
### Sound Test

You can listen to music and sounds from the game here—your list of sounds will grow as you clear games. Tap   or use  to select songs and sounds. Tap the panel in the middle or press **(A)** to play.



# HOW TO PLAY

You will use the touch (bottom) screen as well as the buttons when you play this game. Please see **p. 11-13** for basic rules.



\*Tap the bottom screen to choose items from the menu. You can also tap to cancel and return to the previous screen.

\*When playing with a Nintendo DS, please refer to your DS Instruction Booklet.

\*Press **L**, **R**, **START**, and **SELECT** simultaneously to return to the title screen.

\*You can close your DS at any time to enter Sleep Mode and conserve battery power. Simply open the DS to resume your game.

## GROUND ACTIONS



Walk

Tap twice quickly in the direction you want to go.



Dash

**L** or **R**



Guard



Crouch

**+** **A** or **Y**



Slide

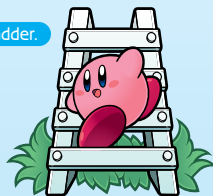
\*You may be able to pass through some floors with a crouch jump.

## DOOR AND LADDER ACTIONS

Enter a door.

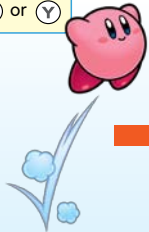


Use a ladder.



## MIDAIR ACTIONS

(A) or (Y)



**Jump**  
Jump into the air.

(A) or (Y) (Repeatedly)



**Hover**  
Move through the air with multiple midair jumps.

(B)



**Shoot air**  
Attack by exhaling air (Kirby will fall).

## WATER ACTIONS

(+) + (A) or (Y)



**Swim**  
Swim through the water. Press the A or Y Button to float upward.

(B)



**Shoot water**  
Attack foes with water shot from your mouth.

## ATTACK ACTIONS

(B)



**Inhale**  
Inhale foes and blocks.

(B)



**Spit**  
Turn inhaled objects into stars and shoot them out.

(X) or (+)



**Swallow**  
Swallow things you've inhaled.

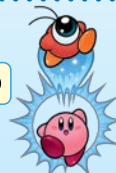
## COPY ABILITY ACTIONS

(B)



**Use a Copy Ability**  
Swallow foes to copy them  
▶▶ p. 14-15. You can get rid of a Copy Ability by pressing .

(X)



**Create/Return a Helper**  
When you create a Helper  
▶▶ p. 16-17, it will help you fight.

Kirby's special talent is copying the abilities of his enemies. Using copied enemy abilities will be very helpful as you fight foes and try to clear stages.

## COPYING

Kirby copies the abilities of enemies he has swallowed. Some of these copied abilities may change Kirby's appearance. Use **(B)** and various other controls to activate Kirby's new abilities in each form. Go to the pause screen to learn more about your current Copy Ability.

▶▶ p. 20

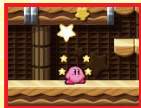


When Kirby swallows an enemy he's inhaled...

He gets a new Copy Ability! Try using **(B)**.

## Dropping a Copy Ability

When Kirby takes damage, or when you remove a Copy Ability by pressing **O SELECT**, the Copy Ability turns into a star and flies away. You can inhale this star to take back the Copy Ability if you want.



\*The Copy Ability star will eventually disappear.

## Mixing Copy Abilities

When Kirby inhales more than one enemy at a time, he can take on a mix of Copy Abilities. Kirby's appearance on the bottom screen will cycle through each ability. Press **(A)** to stop the cycling and use the Copy Ability Kirby stops on.

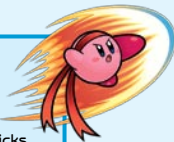
## INTRODUCING COPY ABILITIES

There are many more Copy Abilities than we can introduce here. Among these are some you can only use a certain number of times, including one-use-only abilities. After using up these abilities, they will disappear automatically.

**Beam**  
Learn all the shapes and uses of this powerful beam attack.



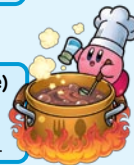
**Fighter**  
Defeat your enemies with flurries of punches and kicks.



**Ice**  
Expel icy breath to freeze your enemies.



**Cook (one-time use)**  
Cook all of your enemies on screen into recovery items.



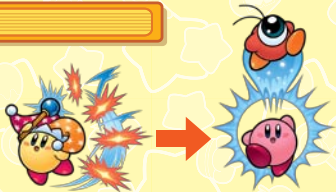


When he copies an ability, Kirby can also create a Helper. The Helper is a loyal ally who will fight by your side.

## ABOUT HELPERS

When Kirby copies an ability (other than a one-use ability), you can press the X Button to create a Helper—Kirby will lose the Copy Ability. During a single-player game, the Helper will be controlled by the computer, and when there is a second player, P2 will control the Helper.

\*The Helper will disappear when its health reaches 0. Kirby can then make a new one.



When you press (X) while you have a Copy Ability...

You create a Helper with that same ability.

## Grab (Helper Transformation)

When a Helper Touches a Copy Essence Deluxe or an Ability Item [▶▶ p. 21](#), it can change into a different Helper with that ability. Also, when a Helper has low health and touches an enemy, it can change into a different Helper with that ability. When a Helper transforms, it recovers all health.



Ability Item

## Face-to-Face

When Kirby or a Helper gets a food item or a Maxim Tomato [▶▶ p. 21](#), they can restore each other's health if they touch soon after grabbing the item by performing Face-to-Face.



## WHEN P2 IS CONTROLLING A HELPER...

When you're playing a two-player game and Kirby does one of the things described below, P2 can press (A), (B), (X), or (Y) to create a Helper they can control. Controlling a Helper is slightly different from controlling Kirby in a few ways.

### WHEN CAN P2 CONTROL A HELPER?

- When Kirby creates a Helper.
- When Kirby has inhaled an enemy.
- When Kirby has a Copy Ability.



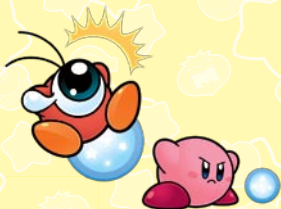
### CONTROLLING THE HELPER

Continuous Jump	(A) (repeatedly)	Float through the air with many small jumps.
Use an Ability	(B)	Use your Helper ability.
Space Jump	(X)	Turn into a star and warp to Kirby's location.
Hyper	(X) (repeatedly)	Make the Helper disappear.

## ★ Normal Beam

When there is a Helper present and Kirby does not have a copy ability, he can press **X** to use the Normal Beam. If this beam hits the Helper, it will turn into an Ability Item. If Kirby then swallows this Ability Item, he will regain that ability.

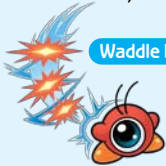
\* When Kirby already has a Copy Ability and there is a Helper present, Kirby can press **X** to turn his current Copy Ability into an Ability Item.



## INTRODUCING THE HELPERS

There are many varieties of Helpers besides the ones shown here.

Waddle Doo



Rocky



Bio-Spark



Blade Knight



## BASIC RULES

This section explains how to advance in the game, as well as how to view the game screen and other rules common to each game mode. For more information about rules specific to each game mode, please see **p. 22-25**.

### ★ HOW TO ADVANCE

Control Kirby as he advances through various stages, overcoming enemies and obstacles. Defeat the boss at the end of each stage to advance to the next. When you get hit by enemies or their attacks, you will lose health. If your health reaches 0 or if you fall into a pit, you will lose one life and you may need to start again from the beginning of a stage or your last checkpoint, so be careful.



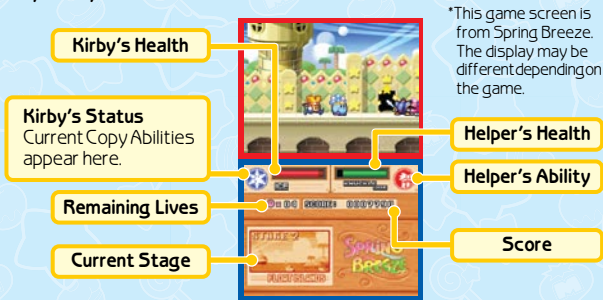
### GAME OVER

When Kirby's health reaches 0 and he has no remaining lives, your game will end. You can choose to continue your game from a certain point by selecting the option "Continue," or you can choose "Quit" to return to the corkboard.



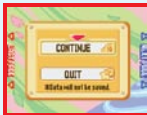
## ★ THE GAME SCREEN

You can see the stage on the upper screen, while the lower screen shows your health, score, and other information.



## PAUSE SCREEN

Press START to display the pause screen. From the pause menu, you can choose to access a world map [p. 23](#) or return to the title screen. You can also change screens by pressing right or left on to confirm controls for Kirby and such.



## ★ ITEMS AND OBJECTS

There are various items on the stages that Kirby and his Helpers can grab for different effects. There are also some objects that require a special action to move or interact with. This page will introduce you to some of each.

### ITEMS

	<b>Food Items</b>	Recovers some health.		<b>Candy</b>	Makes Kirby invincible for a short time.
	<b>Maxim Tomato</b>	Recovers all health.		<b>Copy Essence Deluxe</b>	Gives Kirby a new Copy Ability.
	<b>1UP</b>	Increases Kirby's remaining lives by one.		<b>Ability Item</b>	Gives Kirby a new Copy Ability when swallowed.

\*There are various kinds of Food Items, Copy Essence Deluxes, and Ability Items.

### OBJECTS

	<b>StarBlock</b>	Attack or swallow these to get them out of your way.		<b>Cannon</b>	Try lighting the fuse nearby and getting inside...
	<b>Bomb Block</b>	These explode when hit, causing damage to everything around them.		<b>Elevator</b>	Get on and press up or down on the  Control Pad to move.
	<b>Stake</b>	You can use a certain ability to pound these down.		<b>Switch</b>	Touch or attack this switch to activate it.
	<b>Rope</b>	You can use a certain ability to cut these.		<b>WarpStar</b>	Get on this star to ride it to another location.

## GAME MODES

This game is something of a “games omnibus,” where you choose the game you want to play from the corkboard. Here we will discuss some of the rules and features of the various games.

### ABOUT THE GAMES OMNIBUS

There are lots of games in Kirby Super Star Ultra, so you can enjoy lots of different stories and adventures. The goals and rules of each game vary slightly, so pay close attention to this section.

### SPRING BREEZE

Adventure through four stages as you try to recover all of the food stolen by King Dedede. This is a basic game mode with simple rules for new gamers. This is the only game mode you can play at first.



### DYNA BLADE

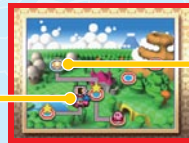
Set out on an epic journey to stop the giant, monstrous bird Dyna Blade from destroying all of the crops. This game mode features a world map and the ability to select stages.

#### World Map

Move Kirby using  and press  to select a stage. Cleared stages will display a .

#### Enemy Stages





As you move around on the world map, you will have to fight enemies if you touch them.



#### Extra Stage

Fulfilling certain conditions opens this stage, where you can grab one of many Copy Abilities.

### GOAL GAME


There is a goal game at the end of every stage in Dyna Blade. Press , , , or  when the gauge is full to send Kirby shooting out of the cannon. You will receive a reward based on how far he flies.

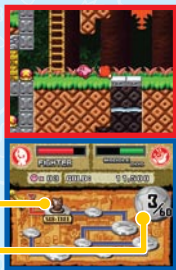




## THE GREAT CAVE OFFENSIVE

Explore an ancient cave and recover the 60 treasures hidden there, then make it back to the surface safely. Think of the value of each treasure in gold as your score.


\*Enter the pause screen  p.20 to display the treasures you've found and tap each one to confirm their names and values.

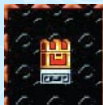


Kirby's Current Position

Treasures Collected

### ★ About Treasure Chests

Treasures come in chests like the one seen here. Stand near them and press up on  to open them.



### SAVING IN THE GREAT CAVE OFFENSIVE

You can only save this game at predetermined save points. You will be asked whether you want to save at each save point, so just choose "Yes" to save your game.



## GOURMET RACE

There are two ways to play this game. In Grand Prix, you will race against King Dedede. Run through the course and collect food as quickly as you can. Your score is determined by the amount of food you gather and how many more times you reach goal lines before your opponent. In Time Attack, you will choose a course and race through it alone to try and get the best time possible.

\*In this game, P2 will play as a second, yellow Kirby.



Goal Lines Reached First

# of Food Items Grabbed

Racer's Positions

High Score

Previous Wins and Losses



## REVENGE OF META KNIGHT

Infiltrate the flying battleship Halberd to foil the ambitions of the masked warrior Meta Knight. This mode has a time limit, and if the time runs out, you will lose a life.



Time Remaining

Kirby's Current Position

Halberd Endurance

This will change over the course of your adventure.



## MILKY WAY WISHES

In order to stop the serious fighting between the sun and the moon, you will need to visit many planets and summon a comet. This game has slightly different rules concerning Copy Abilities, so pay close attention.

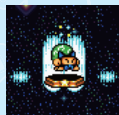
### World Map

Move Kirby with , and press when hovering over a planet to enter that stage. You can start on any stage in this game.



### About Copy Abilities

In Milky Way Wishes, you generally can't get abilities from enemies by swallowing them. In order to get a Copy Ability, you will have to find and touch a Copy Essence Deluxe. Once you have found a Copy Essence Deluxe, you can choose it at any time by tapping it on the lower screen.



Copy Essence Deluxe



### Usable Copy Abilities

Scroll through the Copy Abilities by tapping . Tap one of the icons in the center to choose a Copy Ability.

\*You can confirm your list of obtained Copy Essences Deluxe on the pause screen. p. 20

## SUB-GAMES

You can choose several sub-games from the corkboard, each one featuring simple, fun rules that use the touch screen.



### HOW TO PLAY SUB-GAMES

Once you have chosen a sub-game to play from the corkboard, decide on a level (difficulty) to start playing. When the game ends, please choose Continue or Quit.



### Kirby Card Swipe

Be the first to tap the card on the bottom screen that matches the card appearing on the top screen. The first to three wins.



### Kirby on the Draw

Tap the targets to shoot them, (you lose points for shooting bombs). Tap the bar at the bottom of the screen to reload when you're out of ammo.



### Snack Tracks

Eat as much of the food coming down the conveyor belt as you can. Tap bombs, caterpillars, and rocks to get them out of the way.

Up to four people can play sub-games **▶▶ p. 27** via a wireless connection. Child units can participate even if they do not have a Game Card.

\*Please read **▶▶ p. 30-31** carefully before establishing a wireless connection.

### STARTING A GROUP SUB-GAME

#### ★ P1 (parent) Directions

Choose Group Sub-Games from the file-selection screen, then choose Create Room and wait. When you select  START, download will begin. When the download ends, you can choose the type of sub-game and the level.



#### ★ P2 (child) Directions

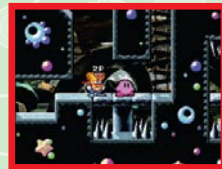
If you have a Game Card inserted, choose Enter Room and enter P1's room. If you do not have a Game Card, you will need to download the game from the D5 Menu Screen **▶▶ p. 31**. Then you just have to wait for P1 to start a game.

2-Player Spring Breeze uses DS wireless connections to allow another player (even without a Game Card) to play along in game of Spring Breeze. **▶▶ p. 22**

### STARTING 2-P SPRING BREEZE

#### ★ P1 (parent) Directions

Choose 2-P Spring Breeze from the file-selection screen, create a room, and wait for P2. Select  START to begin the download.



#### ★ P2 (child) Directions

Begin the download from the D5 Menu Screen, and wait for P1 to start a game.

In 2-P Spring Breeze, the game screen will not appear on P2's DS. P2 must look at P1's DS to control the Helper.

\*You will lose progress in 2-P Spring Breeze when you turn off the power.

This section explains how to establish the link for local wireless play.

★ WHAT YOU WILL NEED

- Nintendo DS Systems ..... One for each player
- Kirby Super Star Ultra Game Cards ..... One for each player

★ Steps

1. Make sure that all DS systems are turned off, then insert a Kirby Super Star Ultra Game Card into each system.
2. Turn on the power of all the systems. The DS Menu Screen will appear.
3. Touch the "Kirby Super Star Ultra" panel.
4. Now follow the instructions on **p. 28**.

COMMUNICATION ERROR

If the connection fails, follow the directions on screen to return to the title screen. If you do not have a Game Card inserted, you will have to shut off the power.



This section explains how to establish the link for DS Download Play.

★ WHAT YOU WILL NEED

- Nintendo DS Systems ..... One for each player
- Kirby Super Star Ultra Game Cards ..... One

★ Steps for the Host

1. Make sure all DS systems are turned off, then insert the Kirby Super Star Ultra Game Card into the system.
2. Turn on the power of all game systems. The DS Menu Screen will appear.
3. Tap the Kirby Super Star Ultra panel.
4. Follow the instructions on **p. 29**.

★ Steps for the Guest

1. Turn on the power of all game systems. The DS Menu Screen will appear.
2. Tap the DS Download Play panel. The game-selection screen will appear.
3. Tap the Kirby Super Star Ultra panel. The game-confirmation screen will appear.
4. When the correct software appears, select "Yes." Player 1 will start the download process.
5. Follow the instructions on **p. 29**.



Game-Selection Screen



Game-Confirmation Screen



## CREDITS

### Director

SHINYA KUMAZAKI

### Program Director

SHIGENOBU KASAI

### Programing

AKIO HANYU

ISAO TAKAHASHI

SEIJI OTOGURO

YASUYUKI NAGASHIMA

MASAMI HIRANO

SHOJIRO SOGA

TAKASHI MATSUDA

TOMOHIRO KAMOCHI

MASAMI ISHIGURO

ISSEI FUKUYOSHI

### Programing support

ISSEI FUKUYOSHI

YUUNOSUKE HAGIWARA

YUUSUKE SASAKI

### Design Director

HITOSHI KIKKAWA

### Design

TETSUYA MOCHIDUKI

TSUYOSHI WAKAYAMA

TAKESHI MINAGAWA

TADASHI KAMITAKE

TERUHIKO SUZUKI

ABENO MATSUZAKI

SHIHO TSUTSUJI

YOSHIIHISA MAEDA

TOMOMI ASANO

### Motif Design

SANAE KUBOTA

TADASHI HASHIKURA

TATSUHIRO TANOUE

AI KAWASUMI

### Movie

KUNIO WATANABE

YOUHEI SANO

### Design Advisor

ASHURA BENIMARU

### Sound

JUN ISHIKAWA

HIROKAZU ANDO

### Public Relations

SATOSHI ISHIDA

CHIEKO OBIKANE

TOMOHIRO MINEMURA

### Artwork

TETSUYA NOTOYA

MARIKO KIMIZUKA

MASAYO NAKAGAMI

RIEKO KAWAHARA

### Artwork Support

YASUKO SUGIYAMA

HISAYO OSANAI

SACHIKO NAKAMICHI

### Testing

KAZUHIKO FUKUDA

MASARU KOBAYASHI

KENICHI KOBAYASHI

AKIMITSU USHIKOSHI

DAI SUZUKI

HAL DEBUG TEAM

SUPER MARIO CLUB

POLE TO WIN

### Technical Support

TERUYUKI GUNJI

HIDETOSHI SEKI

TAKEHIRO OYAMA

### Special Thanks

HIROAKI SUGA

YOICHI YAMAMOTO

MASAAKI FUKUNAGA

MASANOBU YAMAMOTO

HIROSHI FUJIE

TAKASHI SAITO

MITSUYA NAITO

YOSHIKI SUZUKI

MASANORI KUSUMOTO

YASUSHI ADACHI

SHIGEKI TAMAKAWA

MASAYOSHI UEMATSU

HIROYUKI YOSHINO

SHIN HASEGAWA

KENSHIRO UEDA

YUJI ICHIJO

### NA Localization

NATE BIHLDRUFF

SCOT RITCHEY

### NA Localization Management

JEFF MILLER

LESLIE SWAN

### Coordination

MARI SHIRAKAWA

### Project Management

TETSUYA ABE

### Producer

MASAYOSHI TANIMURA

KENSUKE TANABE

### Executive Producer

SATORU IWATA

## WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com) or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

### HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.\* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

### GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.\*

### SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com) or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.\*

\*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

### WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.**

**RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.**

### **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
  - Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
  - Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :
- |   |   |   |
|---|---|---|
| <b>convulsions<br/>troubles de la vue</b> | <b>tics oculaires ou musculaires<br/>mouvements involontaires</b> | <b>perte de conscience<br/>désorientation</b> |
|---|---|---|
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
    1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
    2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
    3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
    4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
    5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

### **AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio**

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

### **AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire**

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylos, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

### **AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie**

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, évitez tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

## **Renseignements légaux importants**

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

*Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.*



Nintendo n'agréee pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

**CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.**



Jeu téléchargement  
une carte sans fil DS  
**1-4**

CE JEU PERMET DE JOUER DES JEUX EN MODE MULTI TÉLÉCHARGÉS À PARTIR D'UNE SEULE CARTE.



Jeu multi-cartes  
sans fil DS  
**1-4**

CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.

### BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».

## TABLE DES MATIÈRES

Commencer .....	40
Comment jouer .....	44
Utiliser les pouvoirs de copie.....	48
Coopération avec les Helpers .....	50
Règles de base.....	53
Modes de jeu.....	56
Mini-jeux.....	61
Mini-jeux multijoueurs.....	62
Mode 2-P Spring Breeze .....	63
Connexion DS sans fil.....	64



### KIRBY

Notre gourmand personnage principal aspire et avale pratiquement tout. Il part à l'aventure dans de grandes contrées éloignées pour assurer la paix à Pop Star.

\*Dans ce manuel, nous utiliserons la couleur **rouge** pour indiquer l'écran du haut et la couleur **bleu** pour l'écran tactile du bas.



Nintendo



Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteint, puis insérez la carte de jeu Kirby Super Star Ultra fermement dans la fente de jeu.

1. Lorsque vous allumez votre Nintendo DS, vous devriez voir l'écran illustré à droite. Veuillez lire attentivement l'information et touchez l'écran du bas pour continuer.
2. Touchez le panneau de Kirby Super Star sur l'écran du Menu DS pour regarder l'introduction du jeu.

\* Si le mode de démarrage de votre Nintendo DS est réglé sur automatique, l'écran du Menu DS ne s'affichera pas. Veuillez vous référer au manuel d'instructions du Nintendo DS pour plus d'information.



3. Lorsque la page titre apparaît, touchez l'écran du bas ou appuyez sur **A** ou sur **O** START. Puis, choisissez un fichier sur l'écran de sélection de fichiers. À partir de cet écran, vous pouvez aussi choisir l'option « Group Sub-Games » (Mini-jeux multijoueurs) et « 2-P Spring Breeze » (Spring Breeze à 2 joueurs).

## CHOISIR LE NOMBRE DE JOUEURS

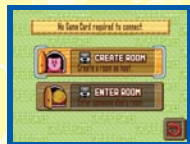
Une fois que vous avez sélectionné un fichier, choisissez le nombre de joueurs. Dans le mode « 2-P Adventure » (Aventure à 2 joueurs), le J1 contrôle Kirby et le J2 contrôle le Helper.

▶▶ p. 50

### L'aventure à 2-J

Afin de jouer au mode « 2-P Adventure », vous devrez établir une connexion sans fil entre le J1 (parent) et le J2 (enfant). Le J1 doit d'abord choisir « Create Room » (Créer une salle) et attendre que le J2 se joigne à la salle. Le J2 doit choisir « Enter Room » (Entrer dans une salle), puis sélectionner une salle où entrer. Une fois que le J2 est entré(e) dans la salle, le J1 doit choisir **O** START. Le J1 doit aussi choisir un mode de jeu par la suite.

\* Veuillez lire attentivement les ▶▶ pp. 64-65 avant d'essayer d'établir une connexion sans fil sur le Nintendo DS.




## SAUVEGARDER LES DONNÉES


Lorsque vous terminez un niveau ou un mode de jeu, les données sont sauvegardées automatiquement sur votre fichier. Pour reprendre une partie sauvegardée, vous devez choisir l'option « Continue » (Continuer) dans le mode du jeu auquel vous voulez jouer. Utilisez **+** pour placer le curseur sur le panneau « Continue » (Continuer) et sélectionnez un niveau à jouer. Veuillez noter que vous ne pourrez sauvegarder qu'à un point de sauvegarde dans le niveau « The Great Cave Offensive ». ▶▶ p. 58



## LE CORKBOARD

Une fois que vous aurez choisi le nombre de joueurs, vous serez redirigé(e) vers le « corkboard » (Babillard). Veuillez choisir un jeu, un mini-jeu ou un sous-menu. Si vous sélectionnez un jeu sur le corkboard qui utilise l'écran tactile, un  apparaîtra sur l'écran du haut.

### Nom du jeu

Une fois que vous aurez réussi un jeu, une  s'affichera ici.

### Résultats


Votre meilleur pointage et les trésors que vous avez ramassés s'afficheront ici.

### Jeux pp.56-60

\* Au début, vous pourrez seulement sélectionner le mode Spring Breeze. Cependant, vous déverrouillerez d'autres jeux à mesure que vous progressez.



### Difficulté

Le nombre de  indique la difficulté du jeu.

### Explication du mode de jeu

### Mini-jeux p.61

### Sous-menus

## SOUS-MENUS

Touchez l'icône sur le côté inférieur droit du corkboard pour changer la configuration, regarder un film ou écouter des sons. Vous pourrez déverrouiller la salle « Sound Test » (Salle des sons) à mesure que vous avancerez dans le jeu.

### Theater

Ici, à tout moment, vous pouvez regarder n'importe quels films que vous avez précédemment vus dans ce jeu. La liste des films s'accroît à mesure que vous terminez les modes. Pendant un film, appuyez sur n'importe quel bouton pour passer directement à la fin.




### Options

Vous pouvez utiliser « Sound Settings » (Configuration des sons) pour alterner entre les sons surround, stéréo et mono. Sélectionnez le « Beginner's Show » (Spectacle des débutants) pour apprendre comment jouer à chacun des jeux. Utilisez « Erase File » (Effacez le fichier) pour supprimer de vieilles données et recommencer.

\*Vous pouvez également effacer tous les fichiers en appuyant simultanément sur les boutons **(A)**, **(B)**, **(X)**, **(Y)**, **(L)**, et **(R)** pendant que le jeu redémarre.

\*Attention! Les fichiers supprimés ne peuvent pas être récupérés.

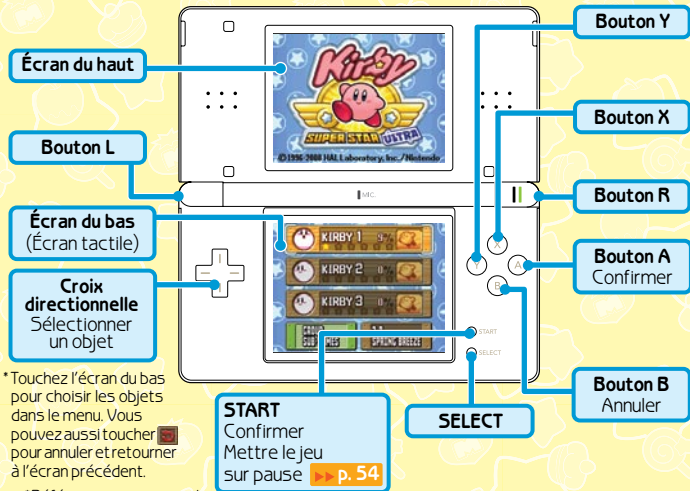
### Sound Test

Vous pouvez écouter la musique et les sons du jeu ici. La liste des sons s'accroît à mesure que vous terminez les modes. Touchez   ou utilisez  pour sélectionner les chansons et les sons. Touchez le panneau du milieu ou appuyez sur **(A)** pour jouer.



# COMMENT JOUER

Vous utiliserez l'écran tactile du bas ainsi que les boutons lorsque vous jouerez à ce jeu. Veuillez vous référer aux pp.45-47 pour consulter les règles de base.



\* Touchez l'écran du bas pour choisir les objets dans le menu. Vous pouvez aussi toucher pour annuler et retourner à l'écran précédent.

\* Référez-vous au manuel d'instruction du Nintendo DS lorsque vous jouez avec un Nintendo DS.

\* Appuyez simultanément sur **L**, **R**, **O** START, et **O** SELECT pour retourner à l'écran titre.

\* Vous pouvez fermer votre DS à n'importe quel moment pour le mettre en mode veille et conserver l'énergie des piles. Vous n'avez qu'à ouvrir le DS pour continuer votre partie.

## ACTIONS SUR LE SOL



Marcher



Tapez rapidement deux fois dans la direction où vous voulez aller.



Sprinter

**L** ou **R**



Se protéger



S'accroupir



+ **A** ou **Y**



Glisser

\* Vous serez peut-être capable de passer à travers certains sols en sautant et en vous accroupissant en même temps.

## ACTIONS POUR LES PORTES ET LES ÉCHELLES

Traverser une porte.



Utiliser une échelle.



## ACTIONS DANS LES AIRS

(A) ou (Y)



### Sauter

Sautez dans les airs.

(A) ou (Y) (À plusieurs reprises)



### Flotter

Déplacez-vous dans les airs en faisant des sauts multiples.

(B)



### Souffler

Attaquez en expirant de l'air (Kirby tombera).

## ACTIONS SOUS L'EAU

(+) + (A) ou (Y)



### Nager

Nagez dans l'eau. Appuyez sur le bouton A ou Y pour flotter vers la surface.

(B)



### Cracher de l'eau

Attaquez les ennemis en crachant de l'eau.

## ACTIONS D'ATTAQUE

(B)



### Aspirer

Aspirez les ennemis et les blocs.

(B)



### Cracher

Transformez les objets aspirés en étoiles et recrachez-les.

(X) ou (+)



### Avaler

Avez ce que vous avez aspiré.

## ACTIONS DU POUVOIR DE COPIE

(B)



### Utiliser le pouvoir de copie

Avez vos ennemis pour les copier >>> pp. 48-49. Vous pouvez vous débarrasser du pouvoir de copie en appuyant sur (O) SELECT.

(X)



### Créer/Renvoyer un Helper

Un Helper >>> pp. 50-51, vous aidera lors de vos combats.



Le talent spécial de Kirby est de copier les capacités de ses ennemis. Utiliser les capacités copiées des ennemis s'avérera très utile lors des batailles contre vos ennemis et pour réussir les niveaux.

## COPIER

Kirby copie les capacités de ses ennemis lorsqu'il les avale. Certaines de ces capacités peuvent changer l'apparence de Kirby. Utilisez **B** et plusieurs autres commandes pour activer les nouvelles capacités de Kirby dans chacune de leur forme. Allez à l'écran de pause pour en apprendre plus sur votre pouvoir de copie actuel.

» p. 54

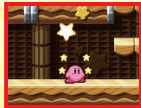


Lorsque Kirby avale un ennemi qu'il a aspiré...

Il obtient un nouveau pouvoir de copie! Appuyez sur **B**.

## Abandonner un pouvoir de copie

Lorsque Kirby reçoit des coups ou lorsque vous supprimez un pouvoir de copie en appuyant sur **O** SELECT, le pouvoir de copie se transforme en une étoile qui s'envole. Si vous le voulez, vous pouvez aspirer cette étoile pour reprendre votre pouvoir de copie.



\*L'étoile du pouvoir de copie disparaîtra par la suite.

## Mélange de pouvoirs de copie

Lorsque Kirby aspire plus d'un ennemi à la fois, il peut obtenir un mélange de pouvoirs de copie. Sur l'écran du bas, l'apparence de Kirby changera pour chaque capacité. Appuyez sur **A** pour sélectionner le pouvoir de copie que vous voulez utiliser.

## INTRODUCTION AUX POUVOIRS DE COPIE

Notez qu'il existe plusieurs pouvoirs de copie et que cette liste n'est pas complète. Parmi ces pouvoirs, certains ne peuvent être utilisés que quelques fois, et d'autres, une seule fois.

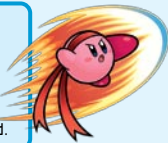
### Rayon

Apprenez-en plus sur toutes les formes et les avantages de cette puissante attaque rayon.



### Combattant

Éliminez vos ennemis avec une rafale de coups de poing et de coups pied.



### Glace

Utilisez votre souffle glacé pour geler vos ennemis.



### Chef cuisinier (Ne peut être utilisé qu'une seule fois)

Cuisinez tous les ennemis à l'écran afin de les transformer en nourriture.

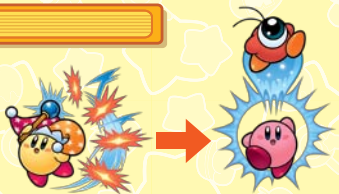


Lorsqu'il copie un talent, Kirby peut aussi créer un Helper. L'Helper est un allié loyal qui combattra à vos côtés.

## À PROPOS DES HELPERS

Lorsque Kirby copie un talent (autre qu'un talent qui ne peut être utilisé qu'une seule fois), vous pouvez appuyer sur le bouton (X) pour créer un Helper. Kirby perdra son pouvoir de copie. Pendant une partie 1 joueur, l'Helper sera contrôlé par l'ordinateur. Lorsqu'un deuxième joueur rejoint la partie, il contrôlera l'Helper.

\*L'Helper disparaîtra lorsque son niveau d'énergie atteindra 0. Kirby pourra alors en faire un nouveau.

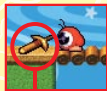


Lorsque vous appuyez sur (X) pendant que vous avez un pouvoir de copie...

Vous créez un Helper qui a le même talent.

## Saisir (Transformation de l'Helper)

Lorsqu'un Helper touche à un objet Copy Essence Deluxe ou à un objet de talent >>> p. 55, il peut se transformer en un Helper différent avec le même talent. De plus, quand le niveau d'énergie d'un Helper est bas et qu'il touche un ennemi, il peut se transformer en un Helper différent avec le même talent. Lorsqu'un Helper se transforme, il récupère toute son énergie.



Objet de talent

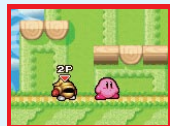
## Face-à-face

Lorsque Kirby ou un Helper obtiennent de la nourriture ou une Maxim Tomato >>> p. 55, ils peuvent rétablir leurs deux niveaux d'énergie en exécutant un face-à-face après avoir touché les objets mentionnés.



## LORSQUE LE J2 CONTRÔLE UN HELPER...

Lorsque vous faites une partie à deux joueurs et que Kirby accomplit une des choses décrites ci-bas, le J2 peut appuyer sur (A), (B), (X), ou (Y) pour créer un Helper que le J2 pourra contrôler. Contrôler un Helper se fait d'une manière légèrement différente que contrôler Kirby.



## QUAND EST-CE QUE LE J2 PEUT CONTRÔLER UN HELPER?

- Lorsque Kirby crée un Helper.
- Lorsque Kirby aspire un ennemi.
- Lorsque Kirby a un pouvoir de copie.

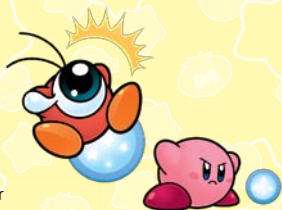
## CONTRÔLER UN HELPER

Sauts multiples	(A) (À plusieurs reprises)	Flotter dans les airs avec plusieurs petits sauts.
Utiliser un talent	(B)	Utiliser votre talent d'Helper.
Saut dans l'espace	(X)	Se transforme en une étoile puis s'envole à l'emplacement actuel de Kirby.
Hyper	(X) (À plusieurs reprises)	Fait disparaître l'Helper.

## ★ Rayon normal

Lorsqu'un Helper est présent et que Kirby n'a pas le pouvoir de copie, il peut appuyer sur (X) pour utiliser le « Normal Beam » (Rayon normal). Si ce rayon frappe l'Helper, il sera transformé en un objet de talent. Si Kirby avale cet objet, il regagnera ce talent.

\*Lorsque Kirby a déjà un pouvoir de copie et qu'un Helper est présent, Kirby peut appuyer sur (X) pour transformer son pouvoir de copie en un objet de talent.



## INTRODUCTION AUX HELPERS

Il existe une grande variété d'Helpers qui ne font pas partie de la liste ci-bas.



## RÈGLES DE BASE

Cette section explique comment progresser dans le jeu, regarder l'écran de jeu et explique d'autres règles concernant chaque mode de jeu. Pour plus d'informations sur les règles pour chaque mode de jeu, veuillez vous référer aux ►► pp. 56-59.

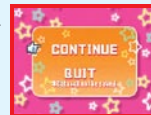
### ★ COMMENT PROGRESSER

Contrôlez Kirby à mesure qu'il progresse à travers différents niveaux, vainc ses ennemis et surmonte les obstacles. Éliminez le boss à la fin de chaque niveau pour progresser au niveau suivant. Lorsque Kirby est touché ou attaqué par des ennemis, il perd de l'énergie. Si son niveau d'énergie atteint 0 ou s'il tombe dans une fosse, il perdra une vie et vous devrez peut-être recommencer du début du niveau ou de votre dernier point de sauvegarde. Soyez vigilant(e).



### GAME OVER (FIN DE LA PARTIE)

Lorsque le niveau d'énergie de Kirby atteint 0 et qu'il n'a pas d'autres vies, votre partie est finie. Vous pouvez choisir de continuer votre partie à partir d'un lieu prédéterminé en sélectionnant l'option « Continue » (Continuer) ou vous pouvez choisir de quitter en sélectionnant « Quit » (Quittez) pour revenir à l'écran du corkboard.



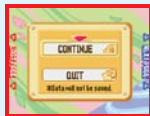
## L'ÉCRAN DE JEU

Vous pouvez voir le niveau actuel sur l'écran supérieur tandis que l'écran du bas vous indique votre niveau d'énergie, votre pointage, ainsi que plus d'information.



## L'ÉCRAN DE PAUSE

Appuyez sur START pour afficher l'écran de pause. À partir du menu pause, vous pouvez choisir d'accéder à une carte du monde ►► p. 57 ou retourner à l'écran titre. Vous pouvez aussi changer les écrans en appuyant à droite ou à gauche sur pour confirmer les commandes de Kirby.



## ARTICLES ET OBJETS

Il existe une variété d'objets que Kirby et ses Helpers peuvent saisir à travers les niveaux pour obtenir différents effets. Il existe aussi différents objets qui nécessitent une action particulière pour les déplacer ou pour interagir avec eux. Cette page vous en présente quelques-uns.

### ARTICLES

	<b>Objets de nourriture</b>	Récupère une certaine quantité d'énergie.		<b>Bonbon</b>	Rend Kirby invincible pour un court moment.
	<b>Maxim Tomato</b>	Récupère toute l'énergie.		<b>Objet Copy Essence Deluxe</b>	Donne un nouveau pouvoir de copie à Kirby.
	<b>1UP</b>	Ajoute une vie à Kirby.		<b>Objet de talent</b>	Donne un nouveau pouvoir de copie à Kirby lorsqu'il l'avale.

\* Il existe plusieurs sortes d'objets de nourriture, d'objets Copy Essence Deluxe et d'objets de talent.

### OBJETS

	<b>Star Block (Bloc étoile)</b>	Attaquez ou avalez ces blocs pour les enlever de votre chemin.		<b>Canon (Canon)</b>	Essayez d'allumer le fusible à proximité et d'y entrer...
	<b>BombBlock (Bloc bombe)</b>	Ils explosent lorsqu'ils sont touchés, infligeant des dommages à tout ce qui est près d'eux.		<b>Elevator (Ascenseur)</b>	Montez et appuyez en haut ou en bas sur la croix directionnelle pour vous déplacer.
	<b>Stake (Poteau)</b>	Vous pouvez utiliser un talent particulier pour les enfoncer.		<b>Switch (Interrupteur)</b>	Touchez ou attaquez cet interrupteur pour l'activer.
	<b>Rope (Corde)</b>	Vous pouvez utiliser un talent particulier pour les couper.		<b>Warp Star (Étoile de transport)</b>	Montez sur cette étoile pour aller à un autre endroit.

Ce jeu est en quelque sorte un « recueil de jeux » où vous choisissez le jeu auquel vous voulez participer à partir de l'écran du corkboard. Cette section mentionne quelques règles et caractéristiques des différents jeux.

## À PROPOS DU RECUEIL DE JEUX

Il existe plusieurs jeux dans Kirby Super Star Ultra. Vous pourrez donc apprécier différentes histoires et aventures. Les buts et règles de chaque jeu varient légèrement, donc lisez cette section avec attention.

## SPRING BREEZE


Partez à l'aventure dans quatre niveaux pour récupérer toute la nourriture volée par King Dedede. Ce mode de jeu de base possède des règles simples pour les nouveaux joueurs. Il est le seul mode de jeu disponible au début.



## DYNA BLADE

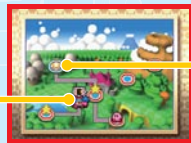
Débutez une aventure épique dans laquelle vous devez empêcher un géant, le monstreuxoiseau DynaBlade, de détruire toutes les récoltes. Ce jeu vous offre une carte du monde et la capacité de sélectionner les niveaux.

### Carte du monde

Déplacez Kirby en utilisant  $\oplus$  et en appuyant sur (A) pour sélectionner le niveau. Les niveaux réussis afficheront un .

#### Niveaux ennemis

À mesure que vous vous déplacez sur la carte du monde, vous devrez combattre les ennemis que vous toucherez.



#### Niveaux bonus

Remplir certaines conditions permet d'ouvrir un niveau où vous pourrez obtenir un des nombreux pouvoirs de copie.

## GOAL GAME


Chaque fin de niveau vous impose un « Goal game » dans Dyna Blade. Appuyez sur (A), (B), (X), ou (Y) lorsque la jauge est pleine pour catapulter Kirby à l'extérieur du canon. Vous serez récompensé(e) en fonction de la distance que Kirby aura parcourue.

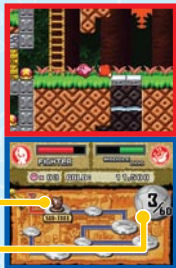




## THE GREAT CAVE OFFENSIVE

Explorez une ancienne cave et récupérez les 60 trésors cachés, puis essayez de regagner la surface sain et sauf. La valeur de chaque trésor d'or équivaut à votre pointage.


\*Rendez-vous à l'écran de pause  p. 54 pour afficher les trésors que vous avez trouvés et touchez chacun de ces derniers pour confirmer leur nom et leur valeur.

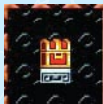


Emplacement actuel de Kirby

Trésors ramassés

### À propos des coffres au trésor

Les trésors viennent dans des coffres, comme celui illustré à droite. Tenez-vous près de ces coffres, puis appuyez en haut sur  pour les ouvrir.



## SAUVEGARDER DANS THE GREAT CAVE OFFENSIVE

Vous ne pourrez sauvegarder votre partie qu'à des points de sauvegarde prédéterminés. On vous demandera si vous voulez sauvegarder à chaque point de sauvegarde, sélectionnez « Yes » (Oui) afin de sauvegarder votre partie.



## GOURMET RACE

Il existe deux manières de jouer à ce jeu. Dans le mode Grand Prix, vous ferez la course contre King Dedede. Courez sur le parcours et ramassez la nourriture le plus rapidement que vous le pouvez. Votre pointage est déterminé par la quantité de nourriture que vous ramasserez et le nombre de fois que vous atteindrez la ligne d'arrivée avant votre adversaire. Dans le mode Time Attack (Contre-la-montre), vous choisirez une course et courrez tout seul dans le but d'obtenir le meilleur temps possible.

\*Dans ce jeu, le J2 incarnera un autre Kirby jaune.

Nombre de lignes d'arrivée atteintes en premier

Nombre d'objets de nourriture ramassés

Emplacement des coureurs

Meilleur pointage

Victoires et défaites précédentes



## REVENGE OF META KNIGHT

Infiltez le vaisseau de combat Halberd pour déjouer les plans du guerrier masqué Meta Knight. Ce mode de jeu possède une limite de temps. Si le compteur atteint 0, vous perdrez une vie.

Temps restant

Emplacement actuel de Kirby

Endurance du Halberd

Ceci change à mesure que vous progressez dans votre aventure.





## MILKY WAY WISHES

Dans le but d'arrêter la sérieuse bataille que se livrent le soleil et la lune, vous devrez visiter de nombreuses planètes et faire venir une comète. Ce jeu a des règles légèrement différentes concernant le pouvoir de copie, donc soyez vigilant(e).

### ★ Carte du monde

Déplacez Kirby avec et appuyez sur lorsque vous planez au-dessus d'une planète pour commencer un niveau. Vous pouvez commencer n'importe quel niveau dans ce jeu.



### ★ À propos des pouvoirs de copie

Dans le mode de jeu Milky Way Wishes, vous ne pouvez pas obtenir les pouvoirs de copie en avalant les ennemis. Afin d'obtenir un pouvoir de copie, vous devrez trouver et toucher un objet Copy Essence Deluxe. Une fois que vous l'avez trouvé, vous pourrez l'utiliser à tout moment en le touchant sur l'écran du bas.



**Objet Copy Essence Deluxe**



### Pouvoirs de copie disponibles

Défilez à travers les pouvoirs de copie en touchant . Touchez une des icônes dans le centre pour choisir un pouvoir de copie.

\* Vous pouvez consulter le nombre d'objets Copy Essence Deluxe que vous avez obtenus sur l'écran de pause.

→ p. 54

## MINI-JEUX

Vous pouvez choisir parmi trois types de mini-jeux à partir de l'écran du corkboard. Chacun présente des règles simples et amusantes qui utilisent l'écran tactile.



### COMMENT JOUER AUX MINI-JEUX

Une fois que vous aurez choisi un mini-jeu à partir de l'écran du corkboard, sélectionnez le niveau de difficulté pour commencer à jouer. Lorsque le jeu prend fin, veuillez choisir « Continue » (Continuer) ou « Quit » (Quitter).



### Kirby Card Swipe

Soyez le premier à toucher la carte sur l'écran du bas qui correspond à la carte de l'écran du haut. Le premier joueur à gagner 3 fois remportera la victoire.



### Kirby on the Draw

Touchez les cibles pour les tirer (vous perdez des points lorsque vous tirez des bombes). Touchez la barre en bas de l'écran pour recharger quand vous n'avez plus de munitions.



### Snack Tracks

Mangez le plus de nourriture possible sur le tapis roulant. Touchez les bombes, chenilles et roches pour les enlever de votre chemin.

Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer aux mini-jeux **>>> p. 61** grâce à la connexion sans fil. Les unités « enfant » peuvent participer même s'ils nedisposent pas d'une carte de jeu.

\*Veuillez lire les **>>> pp.64 - 65** attentivement avant d'établir une connexion sans fil.

### ★ COMMENCEZ UNE PARTIE MULTIJOUEURS

#### ★ Instructions pour le J1 (parent)

Choisissez « Group Sub-Games » (Mini-jeux multijoueurs) à partir du fichier de sélection de l'écran, puis choisissez « Create Room » (Créer une salle) et attendez. Lorsque vous appuyez sur , le téléchargement commencera. Une fois le téléchargement terminé, vous pourrez choisir le type de mini-jeu et le niveau.



#### ★ Instructions pour le J2 (enfant)

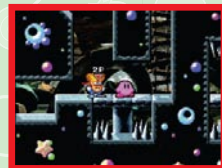
Si vous avez une carte de jeu insérée, choisissez « Enter Room » (Entrer dans la salle) et entrez la salle du J1. Si vous n'avez pas une carte de jeu, vous devrez télécharger le jeu de l'écran du Menu DS **>>> p. 65**. Puis, vous devrez attendre que le J1 commence un jeu.

Le mode 2-P Spring Breeze (Spring Breeze à 2 joueurs) utilise la connexion sans fil DS pour permettre à deux joueurs (même avec une seule carte de jeu) de jouer ensemble dans une partie de Spring Breeze. **>>> p. 56**

### ★ COMMENCER UNE PARTIE DE 2-P SPRING BREEZE

#### ★ Instructions pour le J1 (parent)

Choisissez « 2-P SPRING BREEZE » à partir de l'écran de sélection du fichier, puis choisissez « Create Room » (Créer une salle) et attendez le J2. Sélectionnez  pour commencer le téléchargement.



#### ★ Instructions pour le J2 (enfant)

Commencez le téléchargement de l'écran du Menu DS et attendez que le J1 commence la partie.

Dans le mode 2-P Spring Breeze, l'écran du jeu n'apparaîtra pas sur l'écran DS du J2. Le J2 doit regarder sur l'écran de jeu du J1 afin de contrôler l'Helper.

\*Si vous éteignez votre console, vous perdrez votre progrès dans le mode 2-P Spring Breeze.



Cette section explique comment établir une connexion locale sans fil.

## CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

Console Nintendo DS ..... une pour chaque joueur

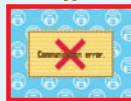
Carte de jeu Kirby Super Star Ultra ..... une pour chaque joueur

## Étapes

1. Assurez-vous que chaque console DS est éteinte, puis insérez une carte de jeu Kirby Super Star Ultra dans chaque console.
2. Allumez les consoles. L'écran du Menu DS apparaîtra.
3. Touchez le panneau « Kirby Super Star Ultra ».
4. Suivez les instructions de la [p. 62](#).

## ERREUR DE COMMUNICATION

Si la connexion échoue, suivez les instructions à l'écran pour revenir à l'écran titre. Si vous n'avez pas de carte de jeu insérée, vous devrez éteindre l'appareil.



Cette section explique comment faire un téléchargement du jeu sur le Nintendo DS.

## CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

Console Nintendo DS ..... une pour chaque joueur

Carte de jeu Kirby Super Star Ultra ..... une seule pour tous les joueurs

## Étapes pour l'hôte

1. Assurez-vous que chaque console DS est éteinte, puis insérez une carte de jeu Kirby Super Star Ultra dans une console.
2. Allumez les consoles. L'écran du Menu DS apparaîtra.
3. Touchez le panneau « Kirby Super Star Ultra ».
4. Suivez les instructions de la [p. 63](#).

## Étapes pour l'invité

1. Allumez toutes les consoles de jeu. L'écran du Menu DS apparaîtra.
2. Touchez le panneau « Téléchargement DS ». L'écran de sélection des jeux apparaîtra.
3. Touchez le panneau « Kirby Super Star Ultra ». L'écran de confirmation du jeu apparaîtra.
4. Lorsque le bon logiciel apparaît, sélectionnez « Yes » (Oui). La console du joueur 1 commencera aussitôt le processus de téléchargement.
5. Suivez les instructions de la [p. 63](#).



Écran Game-Selection



Écran Game-Confirmation

## GÉNÉRIQUE

**Directeur**

SHINYA KUMAZAKI  
**Directeur du programme**  
 SHIGENOBU KASAI

**Programmeurs**

AKIO HANYU  
 ISAO TAKAHASHI  
 SEIJI OTOGURO  
 YASUYUKI NAGASHIMA  
 MASAMI HIRANO  
 SHOJIRO SOGA  
 TAKASHI MATSUDA  
 TOMOHIRO KAMOGUCHI  
 MASAMI ISHIGURO  
 ISSEI FUKUYOSHI

**Support à la programmation**

ISSEI FUKUYOSHI  
 SHINNOSUKE HAGIWARA  
 YUUSUKE SASAKI

**Directeur du design**

HITOSHI KIKKAWA

**Design**

TETSUYA MOCHIDUKI  
 TSUYOSHI WAKAYAMA  
 TAKESHI MINAGAWA  
 TADASHI KAMITAKE  
 TERUHIKO SUZUKI  
 ABENO MATSUZAKI  
 SHIHO TSUTSUJI  
 YOSHIHISA MAEDA  
 TOMOMI ASANO

**Design des motifs**

SANAE KUBOTA  
 TADASHI HASHIKURA  
 TATSUHIRO TANOUÉ  
 AI KAWASUMI

**Film**

KUNIO WATANABE  
 YOUHEI SANÔ

**Conseiller au design**

ASHURA BENIMARU

**Son**

JUN ISHIKAWA  
 HIROKAZU ANDO

**Relations publiques**

SATOSHI ISHIDA  
 CHIEKO OBIKANE  
 TOMOHIRO MINEMURA

**Œuvre d'art**

TETSUYA NOTOYA  
 MARIKO KIMIZUKA  
 MASAYO NAKAGAMI  
 RIEKO KAWAHARA

**Support à l'œuvre d'art**

YASUKO SUGIYAMA  
 HISAYO OSANAI  
 SACHIKO NAKAMICHI

**Testeurs**

KAZUHIKO FUKUDA  
 MASARU KOBAYASHI  
 KENICHI KOBAYASHI  
 AKIMITSU USHIKOSHI  
 DAI SUZUKI  
 HAL DEBUG TEAM  
 SUPER MARIO CLUB  
 POLE TO WIN

**Support technique**

TERUYUKI GUNJI  
 HIDETOSHI SEKI  
 TAKEHIRO OYAMA

**Remerciements  
spéciaux à**

HIROAKI SUGA  
 YOICHI YAMAMOTO  
 MASAOKI FUKUNAGA  
 MASANOBU YAMAMOTO  
 HIROSHI FUJIE  
 TAKASHI SAITO  
 MITSUYA NAITO  
 YOSHIKI SUZUKI  
 MASANORI KUSUMOTO  
 YASUSHI ADACHI  
 SHIGEKI TAMAKAWA  
 MASAYOSHI UEMATSU  
 HIROYUKI YOSHINO  
 SHIN HASEGAWA  
 KENSHIRO UEDA  
 YUJI ICHIJO

**Localisation NOR**

NATE BIHLDORFF  
 SCOT RITCHEY

**Gestion de la  
localisation NOR**

JEFF MILLER  
 LESLIE SWAN

**Coordination**

MARI SHIRAKAWA

**Gestion de projet**

TETSUYA ABE

**Producteur**

MASAYOSHI TANIMURA  
 KENSUKE TANABE

**Producteur exécutif**

SATORU IWATA

**Renseignements sur l'entretien et la garantie**

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com) ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

**GARANTIE SUR LES APPAREILS**

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.\* Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

**GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES**

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.\*

**ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE**

Veuillez visiter notre site Web, [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com) ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.\*

\*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

**LIMITES DE LA GARANTIE**

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.